CBS ColecoVision.™
Faszination in Bild und Ton!

CBS ELECTRONICS

Der Spezial-Shop
für COLECOVISION
Soft- & Hardware
(CBS) in Berlin!

****

CBS-Telespiel-Shop Berlin
1000 Berlin 44, Weisestraße 12
Telefon: 030 / 621 35 65

CBS COLECO VISION™

Eine neue Dimension der Videospiel-Computer!

Cassetten für:

CBS ColecoVision™	Atari VCS 2600	Intellivision

CBS ELECTRONICS

CBS-COLECOVISION™ VIDEOSPIEL-COMPUTER

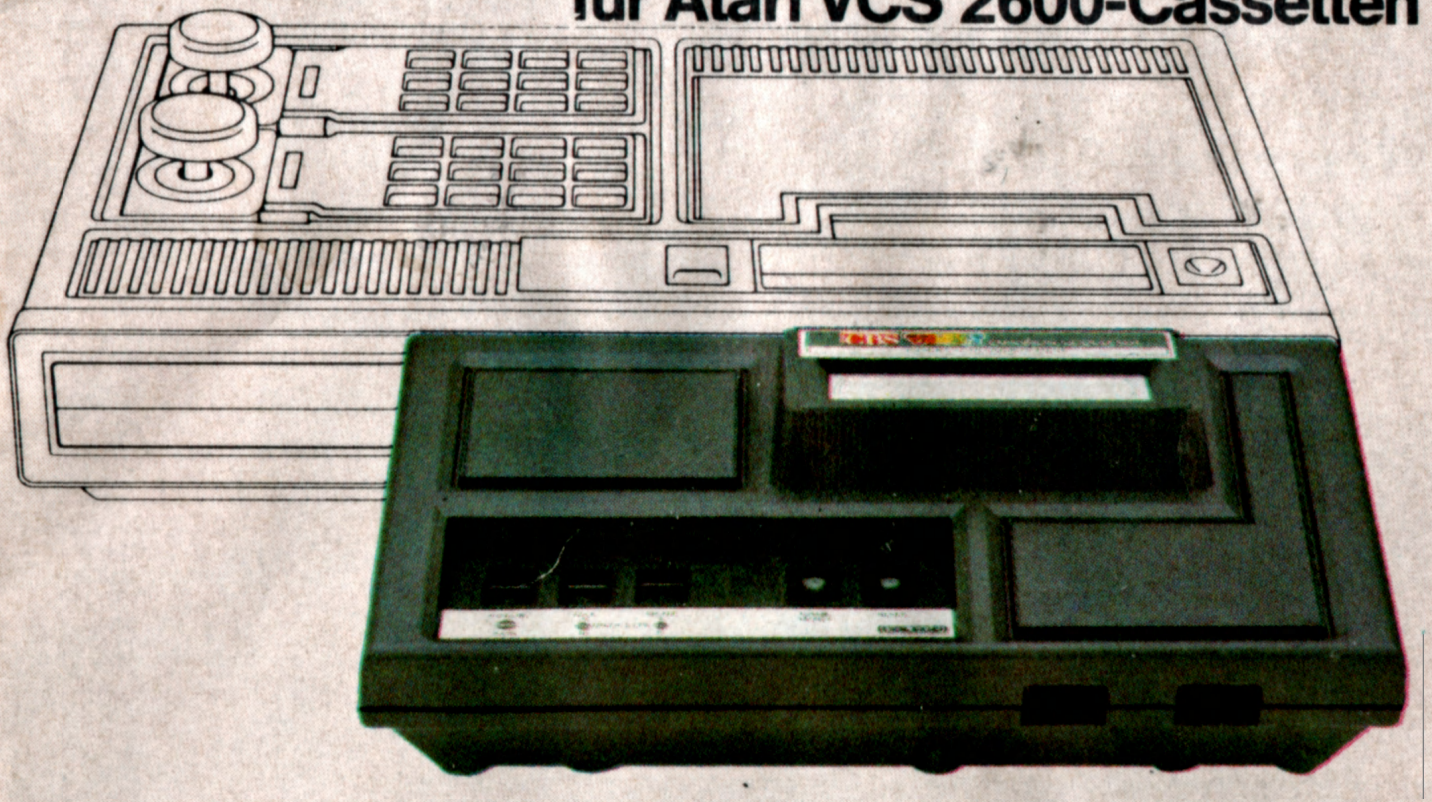
Der Videospiel-Computer von CBS-ColecoVision™ bietet durch seine moderne Technik eine ausgezeichnete Bildauflösung und eine absolut realistische Sounduntermalung. Bedingt durch die extrem hohe Speicherkapazität wird eine fast originalgetreue Bildwiedergabe erreicht, wie sie bisher nur von den großen Arcade-Maschinen aus den Spielhallen bekannt ist.

Die Bedienungseinheiten erlauben eine exakte Steuerung der Spiele durch die Fingerspitzen mittels des in alle Richtungen beweglichen Steuerknüppels. Die Zahlentastatur ermöglicht einfachste Programmierung von Schwierigkeitsgraden sowie der Anzahl der Mitspieler.

Wichtig: **Mit dem Videospiel-Computer von CBS wird die heißgefragte Donkey Kong™-Videospiel-Cassette gleich mitgeliefert.**

Durch die Anschlußstelle für Ausbaumodule, auch das „Fenster in die Zukunft" genannt, ist die Console von CBS-ColecoVision™ auch für die Zukunft bestens ausgerüstet, denn es erlaubt ein „Mitwachsen" mit der technischen Entwicklung. Technische Neu- und Weiterentwicklungen können hier bequem angeschlossen werden. Zur Zeit sind schon 2 Ausbaumodule erhältlich. Ein weiteres Ausbaumodul kommt Anfang 1984.

AUSBAUMODUL 1: CBS-Converter für Atari VCS 2600-Cassetten



Das erste Ausbaumodul ist der Converter für Atari-Cassetten. Mit diesem Modul wird es ermöglicht, alle Atari VCS 2600-Videospiel-Cassetten über die CBS-ColecoVision™ Console abzuspielen. Der Converter wird einfach an der Anschlußstelle angeschlossen und das gesamte Angebot von Atari VCS 2600-Cassetten, die mit unserem Converter abgespielt werden können, steht zur Verfügung.

AUSBAUMODUL 2: CBS-Rennfahrer-Cockpit mit TURBO™-Cassette

Das CBS-Rennfahrer-Cockpit besteht aus einem Lenkrad, Armaturenbrett und einem Gaspedal. Eine Bedienungseinheit der Console wird in das Armaturenbrett eingesetzt und dient dann als Gangschaltung. Du fährst als Pilot eines Formel-Wagens durch Städte, verschiedene Landschaften, durch Tunnels, gefährliche und unübersichtliche Kurven, über Glatteispisten und vieles mehr. Es gibt Ölspuren und die verschiedenartigsten Hindernisse.

Bald werden noch mehr Cassetten kommen, die mit dem Cockpit-Modul gespielt werden können.

Wichtig: **Mit dem CBS-Rennfahrer-Cockpit wird die aufregende Turbo™ Videospiel-Cassette von CBS-ColecoVision™ gleich mitgeliefert.**

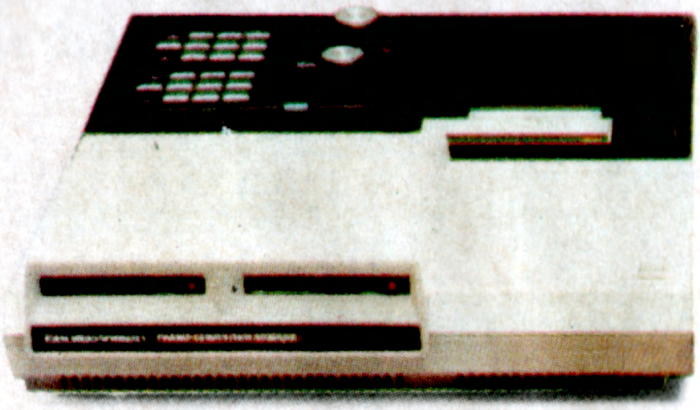
AUSBAUMODUL 3:
Familien-Computer-System

Wenn einmal die Geschichte über die Computer neu geschrieben wird, dann bestimmt mit dem Familien-Computer-System von CBS ColecoVision™. Alles, was hier abgebildet ist, gehört zu diesem sensationellen System.

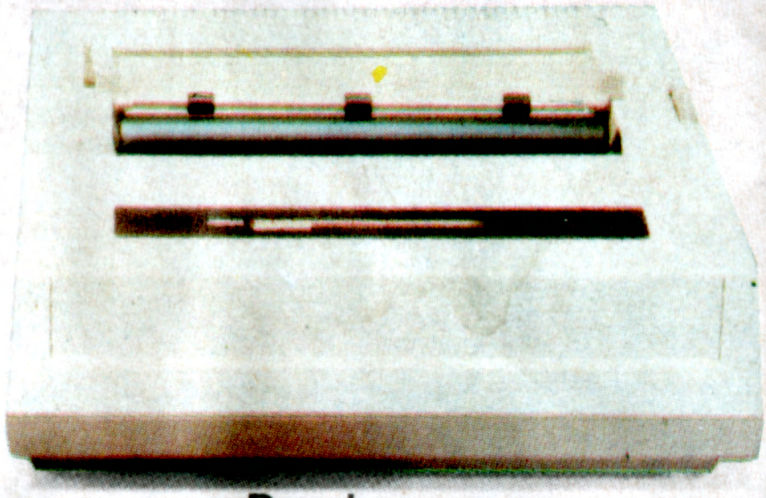
Oft fällt der Entschluß, sich einen Computer anzuschaffen, sehr schwer, denn das Angebot an Peripheriegeräten, Software und Anwendungsmöglichkeiten ist dermaßen groß und unübersichtlich, daß meist nur ein Familienmitglied in seinem speziellen Anwendungsbereich damit umgehen kann.
Eine einfache Idee brachte uns auf den Weg zu einem völlig neuen Computersystem. Unser Ziel war: **Computer sollen denken wie ihre Besitzer, damit diese nicht denken lernen müssen wie ein Computer. Das Familien-Computer-System von CBS ColecoVision™ wurde so konzipiert, daß jeder damit arbeiten kann – ob für den Beruf, zu Hause oder in der Schule – und selbstverständlich auch zur Unterhaltung mit unseren Super-Arcade-Spielen.**
Bei der Entwicklung dieses Systems wurde an alle Bedürfnisse gedacht und es wird in einer kompletten Einheit geliefert:

Keyboard
- **80 K RAM** in Verbindung mit dem Videospiel-Computer
- 75 Schreibmaschinen-Tasten
- davon 5 Cursor-Tasten und 6 SMART-Tasten, die je nach Anwendung unterschiedliche Bedeutung haben.
- **Eingebauter Wort-Prozessor**
- 2 Joysticks mit alphanumerischer Tastatur für die direkte Zahleneingabe oder für tolle Videospiele.

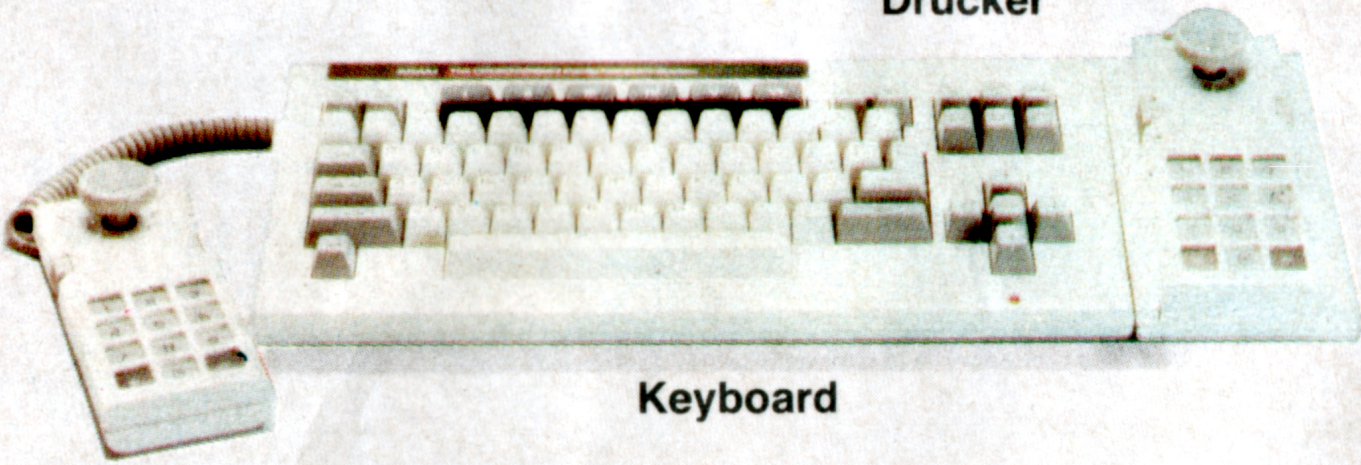
Memory-Console
- **500 K ROM** (entspricht 250 Schreibmaschinen-Seiten) Speicherung auf Magnetband-Cassetten (Digital Data Pack) mit einer Übertragungsgeschwindigkeit wie Floppy Disc.
- kann sowohl neue Super-Videospiel-Cassetten als auch die Cassetten von CBS ColecoVision™ abspielen.
- Anschlußmöglichkeiten für alle CBS ColecoVision™-Ausbaumodule.



Memory-Console



Drucker



Keyboard

Drucker

- 80 Zeichen pro Zeile, 120 Wörter pro Minute
- Typenradsystem (Daisy-Wheel)
- Typenrad austauschbar für andere Schriften
- **Druckt** in beide Richtungen, **in Briefqualität**

Software

- **Wort-Prozessor** ist eingebaut
- **SMART-Basic** wird mitgeliefert
- **Buck Rogers Super-Videospiel-Cassette wird mitgeliefert.**

Das Familien-Computer-System von CBS ColecoVision™ ist CP/M kompatibel. Deshalb wird eine große Auswahl an Software für viele Anwendungsbereiche auf Digital Data Packs zur Verfügung stehen.
Das Familien-Computer-System von CBS ColecoVision™ – die ideale Lösung für alle Computerfreunde – zum Superpreis!
Ab 1984 lieferbar.

Tolle Videospiel-Cassetten mit aktuellen Spielhallen-Titeln gleich für 3 Videospiel-Systeme

Die in diesem Prospekt vorgestellten Videospiel-Cassetten gibt es für die Videospiel-Systeme Atari, Intellivision und CBS-ColecoVision™, unser technisch hervorragendes, ausbaufähiges Videospiel-Computer-System.
Jede Cassette wurde für jedes System mit dem uns Möglichen an Technologie ausgestattet, um aus jedem System das bestmögliche Bild, einen realistischen Sound und die tollsten Spielmöglichkeiten zu erhalten.

Um Dir bei der Auswahl der richtigen Cassette für Dein System zu helfen, tragen die Packungen einen Farbcode:

Silber – CBS-ColecoVision™
Rot – Atari VCS 2600
Blau – Intellivision

Es gibt einige wenige Cassetten, die nicht für alle 3 Systeme lieferbar sind.
Nähere Details erfährst Du bei Deinem Fachhändler.

CBS ELECTRONICS

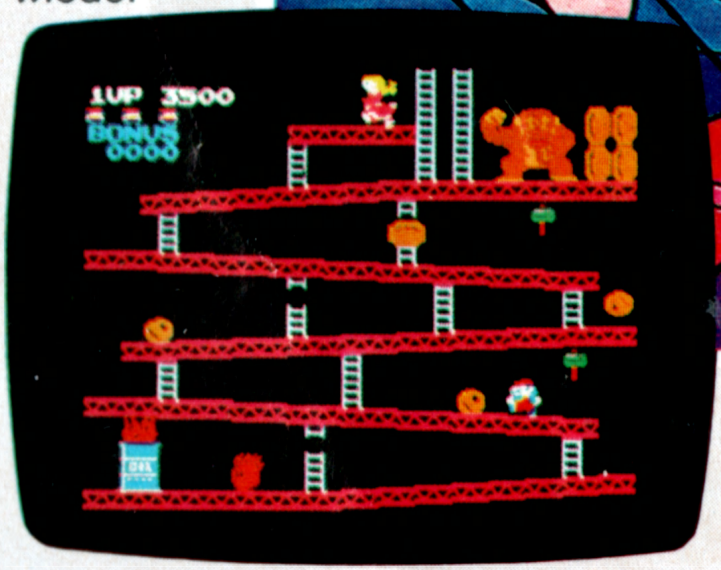
aus dem Hause

ARXON–SPIEL UND FREIZEIT GmbH
Klöcknerstraße 3, 6054 Rodgau 3
Telefon 06106/7841

CBS ist ein Warenzeichen von CBS, Inc. ColecoVision ist ein Warenzeichen von Coleco Industries, Inc

DONKEY KONG™ (Nintendo)

In diesem fesselnden Spiel muß Mario, der Holzfäller, seine Freundin retten, die von Donkey Kong™ dem Gorilla, entführt und auf die Spitze eines hohen Gerüstes verschleppt wurde. Du führst Mario über Träger, läßt ihn Leitern hinauf- oder herabklettern. Er muß über Fässer und Feuerbälle springen, die der Gorilla ihm entgegenwirft – bis er zu seiner Freundin gelangt. Aber der Gorilla ist heimtückisch und läßt sich immer wieder neue Schikanen einfallen – und – die Zeit arbeitet gegen Dich.



Alle Bildschirme stammen vom CBS-ColecoVision™-System

DONKEY KONG™ ist das Warenzeichen von Nintendo of America Inc. © 1981 Nintendo of America Inc. Exclusivlizenznehmer – Coleco Industries, Inc.

CBS-COLECOVISION™	ATARI VCS 2600	MATTEL INTELLIVISION
wird mit Console geliefert	**7525-9 D**	**7625-7 D**

SMURF™ (Schlümpfe)

Rettung aus Gargamel's™ Schloß (Peyo)

Der kleine Schlumpf ist in einer Rettungsmission unterwegs, um seine Freundin zu retten, die vom bösen Gargamel entführt wurde und in einem tiefen Verlies gefangengehalten wird. Auf seinem Wege muß der Schlumpf allen möglichen Gefahren ausweichen.
Er muß über Hindernisse springen, sich vor angreifenden Raubvögeln ducken und gefährlichen Tieren ausweichen. Schafft er es bis zum Schloß, um das letzte Abenteuer zu bestehen und seine Schlümpfin zu befreien?

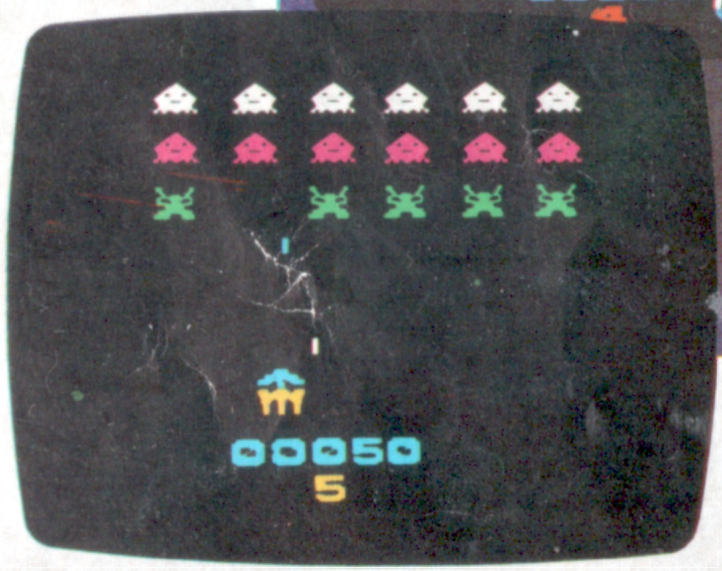
SMURF™, SMURFETTE™ und GARGAMEL™ sind die Warenzeichen von © Peyo 1982

Alle Bildschirme stammen vom CBS-ColecoVision™-System

CBS-COLECOVISION™	ATARI VCS 2600	MATTEL INTELLIVISION
7426-0 D	**7526-7 D**	**7626-5 D**

GORF™ (Bally Midway)

Das Gorfianische Imperium setzt alles daran, sich die Erde untertan zu machen. An Dir, Weltraumkadett, liegt es, die Erde davor zu schützen. Denn Du bist mit Deinem Raumschiff die letzte Rettung. Du mußt Roboter-Angriffen standhalten, Laserschiffe abwehren, Torpedo-feuernden Kamikazefliegern Paroli bieten – bis Du der größten Herausforderung gegenüberstehst – dem feindlichen Flaggschiff. Hast Du dann noch die Nerven, zur richtigen Zeit auf den entscheidenden Knopf zu drücken?



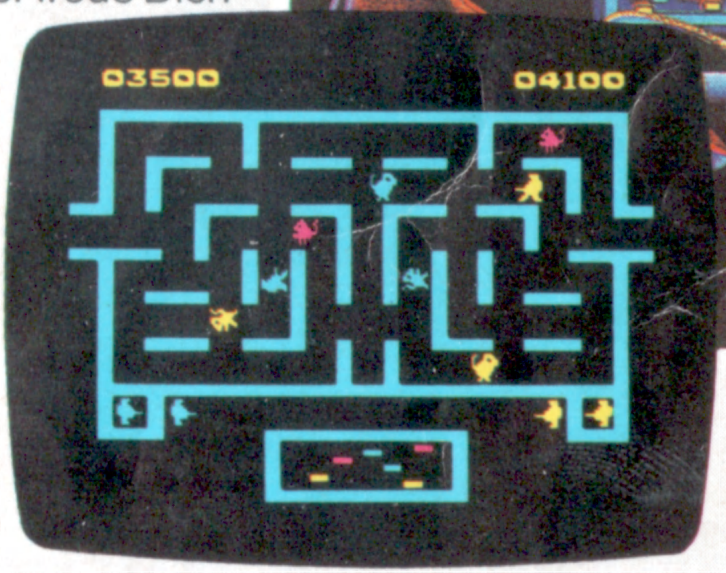
© Copyright 1981
Bally Midway Mfg. Co.
All Rights Reserved

Alle Bildschirme stammen vom CBS-ColecoVision™-System

CBS-COLECOVISION™	ATARI VCS 2600	MATTEL INTELLIVISION
7434-4 D	**7534-1 D**	**7634-9 D**

WIZARD OF WOR™ (CBS)

Wenn Du in die unterirdischen Labyrinthe von WOR eintrittst, begegnen Dir Wesen, die Du noch nie vorher gesehen hast.
Sie schießen mit Laserwaffen – einige beherrschen die Kraft der Teleportation oder können sich unsichtbar machen. Du bist nur mit einem Lasergewehr bewaffnet und mußt ALLE überwinden.
Deine einzige Hilfe ist der Radarschirm, mit dem Du die unsichtbaren Feinde erkennen kannst. Aber freue Dich nicht zu früh, denn wenn der WIZARD (Zauberer) auftaucht, könnte alles zu spät sein.



© Copyright 1981
Bally Midway Mfg. Co.
All Rights Reserved

Alle Bildschirme stammen vom CBS-ColecoVision™-System

CBS-COLECOVISION™	ATARI VCS 2600	MATTEL INTELLIVISION
7435-1 D	**7535-8 D**	**7635-6 D**

COSMIC AVENGER™ (Universal)

Eine Weltraumschlacht aus dem Jahre 2500! Du bist der Kommandant eines Raum-Kreuzers und überfliegst eine feindliche Ansiedlung. Du mußt Dein Raumschiff über die weitverzweigten Städte manövrieren und dem nicht aufhörenden Beschuß des Feindes durch alle möglichen Waffensysteme ausweichen. Dein Ziel ist es, alle Kampfeinrichtungen des Feindes zu zerstören.
Wie weit kannst Du kommen?

Alle Bildschirme stammen vom CBS-ColecoVision™-System

COSMIC AVENGER™
ist das Warenzeichen von
Universal Co. Ltd.
© 1981 Universal Co. Ltd.

CBS-COLECOVISION™	ATARI VCS 2600	MATTEL INTELLIVISION
7431-0 D		7631-5 D

LADYBUG™ (Universal)

Du führst den kleinen Marienkäfer durch ein sehr trickreiches Labyrinth. Während der Käfer munter Tautröpfchen aufsammelt, muß er vorsichtig den giftigen Totenköpfen aus dem Wege gehen. Er wird von gefährlichen Insekten gejagt, doch sind in diesem Labyrinth überall Drehtüren aufgebaut, womit der Marienkäfer die Durchgänge ständig verändern und dadurch immer wieder der Gefahr ausweichen kann. Ein Spiel voller Faszination, das gute Augen, Nerven und eine große Geschicklichkeit erfordert.

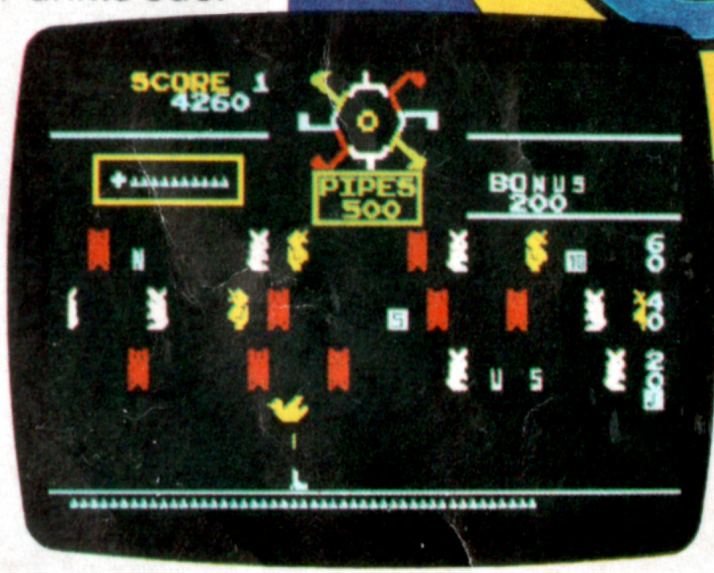
LADY-BUG™ ist das Warenzeichen von Universal Co. Ltd.
© 1981 Universal Co. Ltd.

Alle Bildschirme stammen vom CBS-ColecoVision™-System

CBS-COLECOVISION™	ATARI VCS 2600	MATTEL INTELLIVISION
7432-8 D	———	**7632-3 D**

CARNIVAL™ (Sega)

Wer hat noch nicht auf einem Rummelplatz an einer Schießbude sein Glück versucht? Diese Schießbude hat es in sich. Du mußt Kreidepfeifen abschießen, Enten, Tanzbären, Eulen und alles mögliche Getier. Aber paß auf! Wenn die Enten eine bestimmte Stelle erreicht haben, werden sie lebendig und fressen Deine nur begrenzt verfügbare Munition. Viele Ziele tauchen auf – solche, die Bonuspunkte bringen – aber auch solche, die Punkte oder sogar Munition kosten. Wie viele Ziele kannst du treffen? Waidmannsheil!



Alle Bildschirme stammen vom CBS-ColecoVision™-System

CARNIVAL™ ist das Warenzeichen von Sega Enterprises, Inc.
© 1980
Sega Enterprises, Inc.

CBS-COLECOVISION™	ATARI VCS 2600	MATTEL INTELLIVISION
7430-2 D	**7530-9 D**	**7630-7 D**

VENTURE™ (Exidy)

Dieses Spiel ist einmalig.
Winky, der mutige Abenteurer, kann auf seiner Schatzsuche nicht genug bekommen. Nur mit Pfeil und Bogen bewaffnet, sucht er auf seiner Expedition nach verborgenen Schätzen. Er dringt in 36 verschiedene Schatzkammern ein, die von den unterschiedlichsten Monstern bewacht werden. Je mehr Schätze er hebt, um so gefährlicher werden die Monster. Kannst Du ihm helfen, alle seine Abenteuer siegreich zu überstehen?

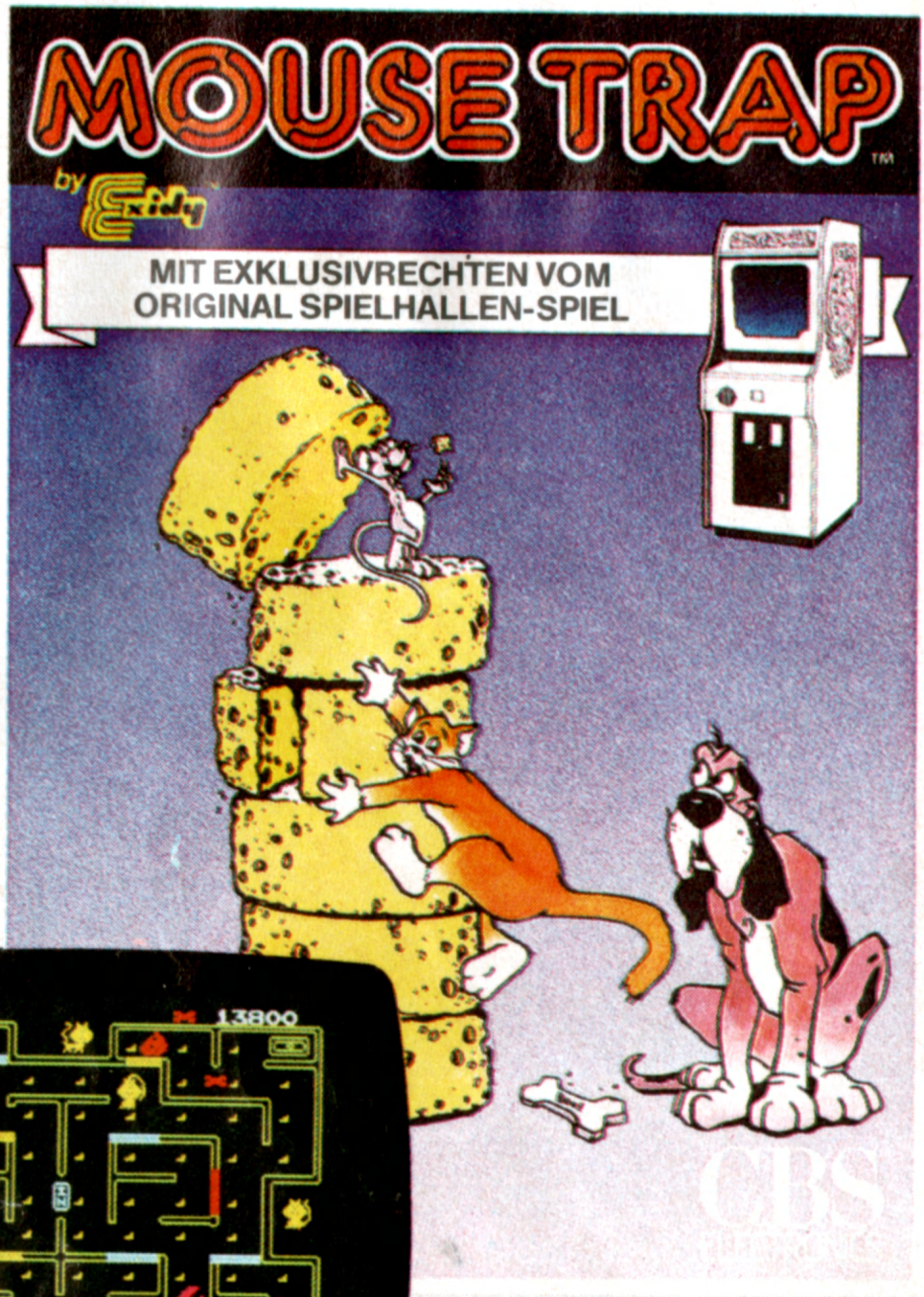
VENTURE™ und WINKY™ sind die Warenzeichen von Exidy Incorporated
© 1981
Exidy Incorporated

Alle Bildschirme stammen vom CBS-ColecoVision™-System

CBS-COLECOVISION™	ATARI VCS 2600	MATTEL INTELLIVISION
7428-6 D	**7528-3 D**	**7628-1 D**

MOUSE TRAP™ (Exidy)

Die kleine Maus hat einen langen und gefährlichen Weg vor sich.
Die Käsestückchen liegen in vielen Korridoren verteilt und die Maus ist immer hungrig.
Doch wird die Maus ständig von den räuberischen Katzen gejagt. Zu ihrem Schutz kann die Maus aber immer wieder Türen öffnen und schließen und wenn's ihr einmal zu bunt wird, frißt sie einfach einen Hundeknochen und verwandelt sich in einen Hund.
Dann kann sie die Katzen jagen!
Kannst Du der Maus zu einem großartigen Sieg verhelfen?



MOUSE TRAP™
ist das Warenzeichen von
Exidy Incorporated
c 1981
Exidy Incorporated

Alle Bildschirme stammen vom CBS-ColecoVision™-System

CBS-COLECOVISION™	ATARI VCS 2600	MATTEL INTELLIVISION
7429-4 D	**7529-1 D**	**7629-9 D**

CBS COLECOVISION™

Neu

Looping™

VENTURE LINE, INC.

Start frei zum „Looping"!
Steige empor und tauche in den Sturzflug.
Während du tückische explosive Ballons abschießt, sammelst Du Punkte, bis sich das Eingangstor zum Flug-Labyrinth öffnet. Dieses gefährliche Labyrinth mit plötzlich auftauchenden Schwierigkeiten mußt Du durchfliegen, um am Endpunkt wieder sicher zu landen. Der Flug im Labyrinth ist sehr schwierig und bringt besonders viele Punkte. Wenn Du gute Nerven hast, kannst Du im Labyrinth Dein Flugzeug auf den Rücken legen und wieder hinaus fliegen – so oft Du willst.

LOOPING™
ist das Warenzeichen von
Venture Line, Inc.
© 1982
Venture Line, Incorporated

The Official SPACE FURY™ by SEGA®

Der „Alien-Commander" fordert Dich mit einem furchterregenden Gesicht zum Kampf heraus. Kurz darauf schickt er Dir seine erste Raumflotte entgegen, die restlos vernichtet werden muß. Hast Du die erste Angriffswelle glücklich überstanden, kannst Du Dein Raumschiff am Mutterschiff andocken und dadurch bis zur vierfachen Feuerkraft erhalten. Wie lange kannst Du der fürchterlichen Macht des „Alien-Commander" standhalten? Nach beendetem Kampf erscheint er wieder auf dem Bildschirm, um Dich entweder zu verhöhnen oder zu loben.

SPACE FURY™
ist das Warenzeichen von
Sega Enterprises, Inc.
© 1982
Sega Enterprises, Inc.

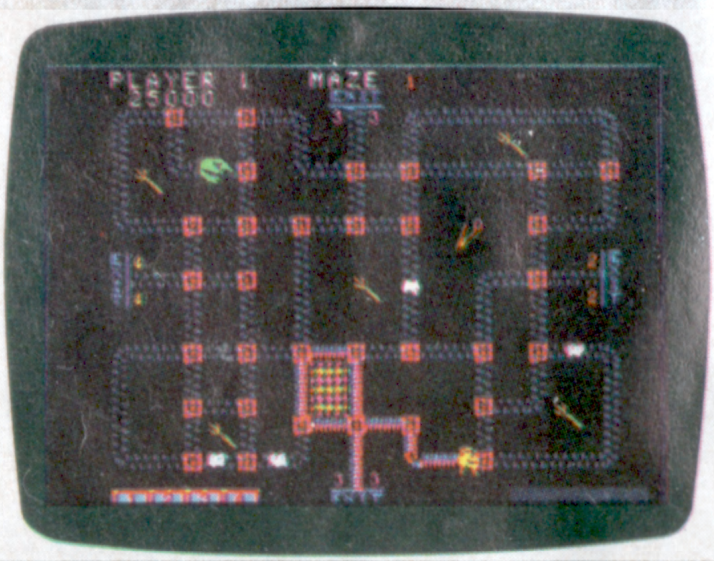
Alle Bildschirme stammen vom CBS ColecoVision™-System

CBS COLECOVISION™

Neu

Pepper II™

by Exidy™



Es macht Spaß, Pepper II™ ums Karrée zu führen. Hinterhältige Augen verfolgen Pepper II™ und können ihn umbringen. Plötzlich kommt „Zipper Ripper", – ein richtiger Pepper-Fresser. Nur wenn Pepper II™ ein Karrée mit einer Gabel in der Mitte umrundet, wird er für kurze Zeit unbesiegbar. Dann kann er die bösen Augen zerstören und sogar den „Zipper-Ripper" für Sekunden außer Gefecht setzen.
Führe Pepper II™ erfolgreich durch 4 verschiedene Ebenen, dann bekommst Du einen Super-Bonus und neue – noch gefährlichere Spiele.

PEPPER II™
ist das Warenzeichen von
Exidy Incorporated
© 1982
Exidy Incorporated

SPACE PANIC™

by UNIVERSAL

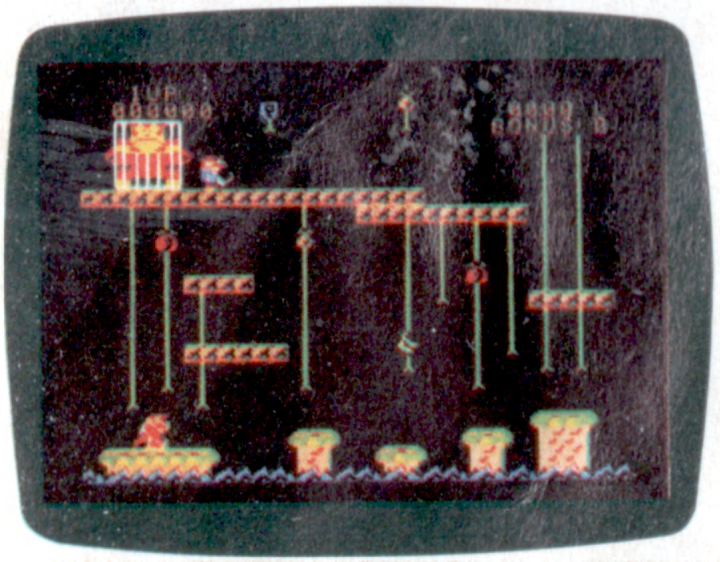
Dein Astronaut, den Du über ein gigantisches Bauwerk im Weltraum begleitest, schwebt in ständiger Gefahr. Entweder wird er von gefährlichen Monstern gejagt, oder sein Sauerstoffvorrat geht zur Neige und er muß ersticken. Die Monster kann er nur vernichten, wenn er ihnen eine Fallgrube baut und diese – sobald ein Monster hineingefallen ist – wieder verschließt.

SPACE PANIC™
ist das Warenzeichen von
Universal Co. Ltd.
© 1980
Universal Co. Ltd.

Alle Bildschirme stammen vom CBS ColecoVision™-System

CBS COLECOVISION™

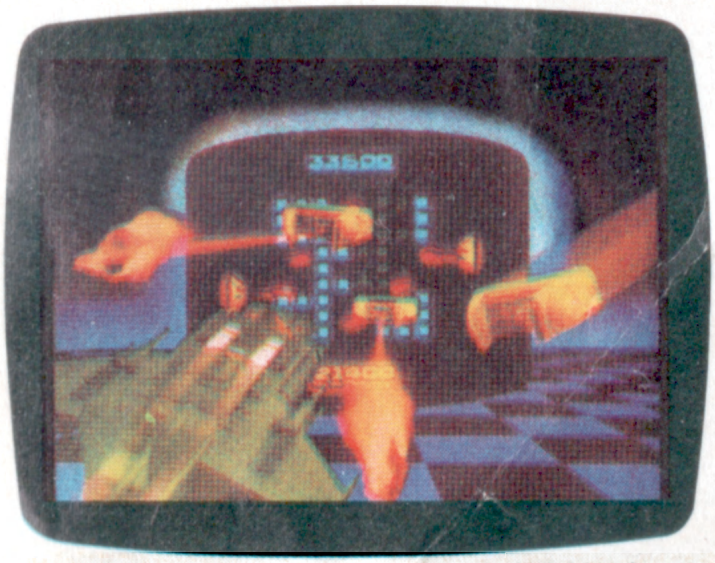
Neu



DONKEY KONG JUNIOR™ by Nintendo®

In diesem Spiel ist Mario™ der Bösewicht, der Papa Donkey Kong™ im Käfig gefangen hält. Donkey Kong Junior™ schwingt sich von Liane zu Liane, um den Käfigschlüssel zu erwischen. Anschließend muß er mehrere Schlüssel an die oberen Enden von langen herabhängenden Ketten drücken. Genaues Timing und ein gutes Auge sind erforderlich, um über die schwimmenden Inseln zu springen, eine Liane zu erwischen, hochzuklettern und mit gezielten Sprüngen den Käfig mit seinem Papa zu erreichen.

DONKEY KONG JUNIOR™
ist das Warenzeichen von
Nintendo of America Inc.
© 1982
Nintendo of America Inc.
Exclusivlizenznehmer
Coleco Industries, Inc.



SOLAR FOX™ by Bally Midway

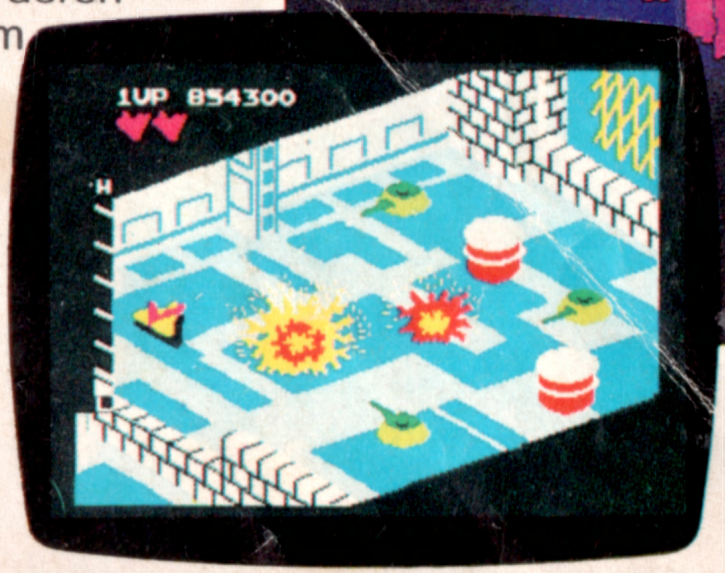
Es gibt 26 Energiefelder zu durchfliegen, die vom Feind bewacht werden. Die Berührung mit dem Feind oder deren Feuerbällen endet für Dich immer tödlich. Jede der Solarzellen muß gesichert werden, bevor Du ein neues, noch schwierigeres Energiefeld bekommst. Und wenn Du einmal alle Energiefelder gesichert hast, erwartet Dich am Ende die ultimative Herausforderung. Schaffst Du es, bis zum Ende zu kommen – wenn es jemals eins gibt?

SOLAR FOX™
ist das Warenzeichen von
Bally Midway Mfg. Co.
© 1983
Bally Midway Mfg. Co.

Alle Bildschirme stammen vom CBS ColecoVision™-System

ZAXXON™ (Sega)

In dieser fantastischen Weltraumschlacht mit Raum-Effekt bist Du der Kommandant eines Raumkreuzers, der einen Asteroidengürtel befreien will, der durch ZAXXON, dem superintelligenten und schwerbewaffneten Kampfroboter, besetzt wurde. Seine Geschütztürme, Raketenbasen, Flugzeug-Kampfgeschwader und Magnetfelder sind überall verteilt. Als Anflugerschwernis sind überall Mauern aufgestellt, deren Lücken zum Durchfliegen manchmal sehr eng sind, bis Du dann ZAXXON gegenüber stehst.



ZAXXON™ ist das Warenzeichen von Sega Enterprises, Inc.
©1982
Sega Enterprises, Inc.

Alle Bildschirme stammen vom CBS-ColecoVision™-System

CBS-COLECOVISION™	ATARI VCS 2600	MATTEL INTELLIVISION
7427-8 D	7527-5 D	7627-3 D